

TAL VEZ SEA PARA SURCAR LA LÍNEA ENTRE LA VIDA Y LA MUERTE...

¿POR QUÉ MUSASHI ENTRA EN UNA BATALLA TAN CAÓTICA?

EN UN COMBATE QUE SÓLO PUEDE TRAER UNA CARNICERÍA DESPIADADA...

> ¡¡MUSASHI SE ABRE CAMINO!!

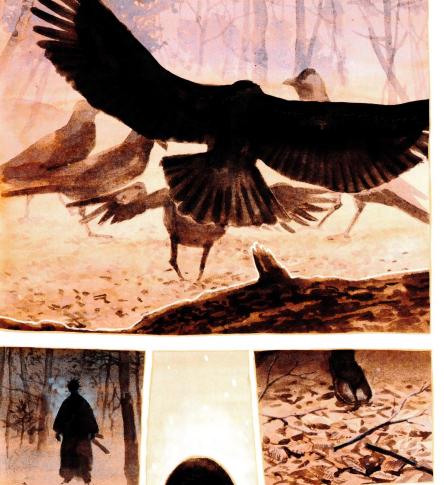


por Takehiko Inoue

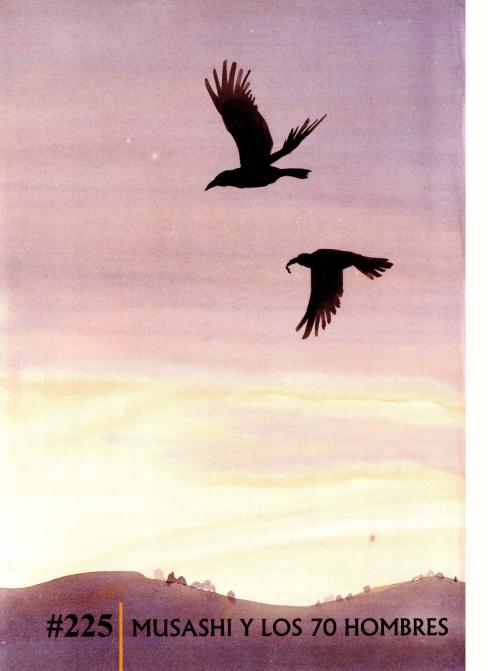
Editorial Ivrea

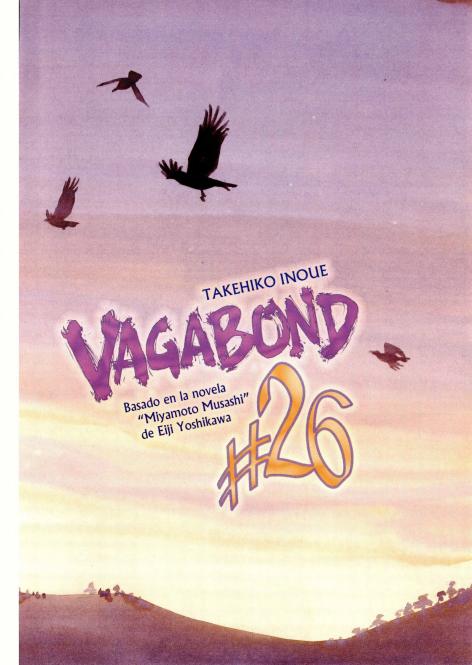




































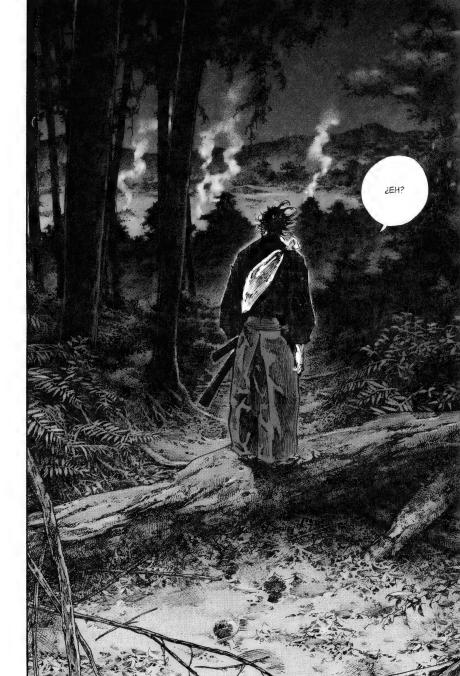












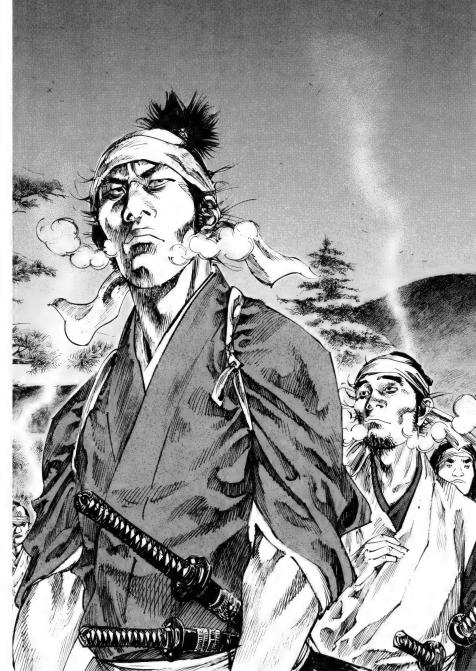


























































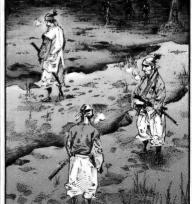






































VAGABOND











































MAGABOND

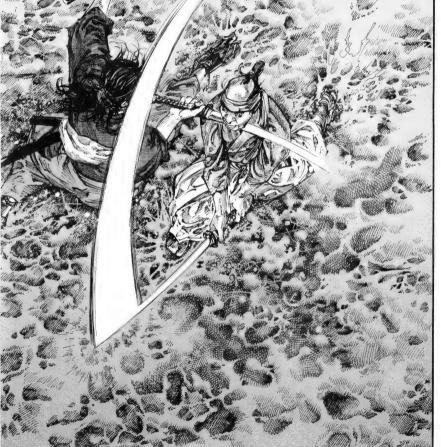






















MUY TENSO...

























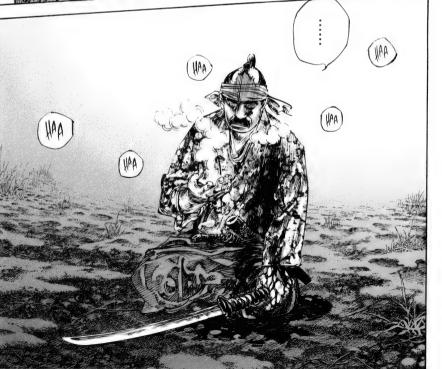




















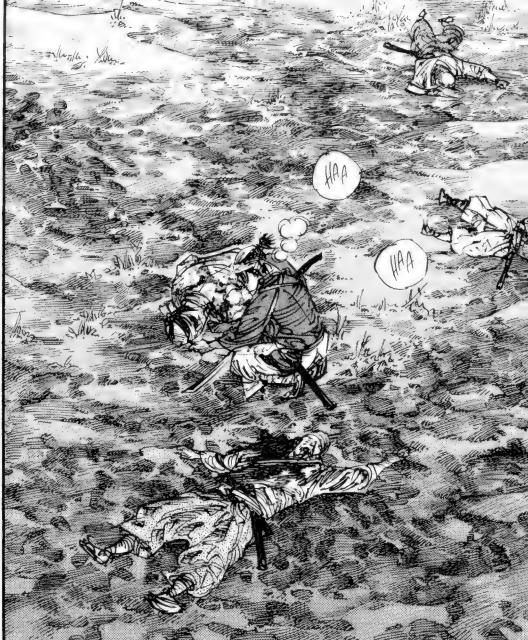
VAGABOND



















































































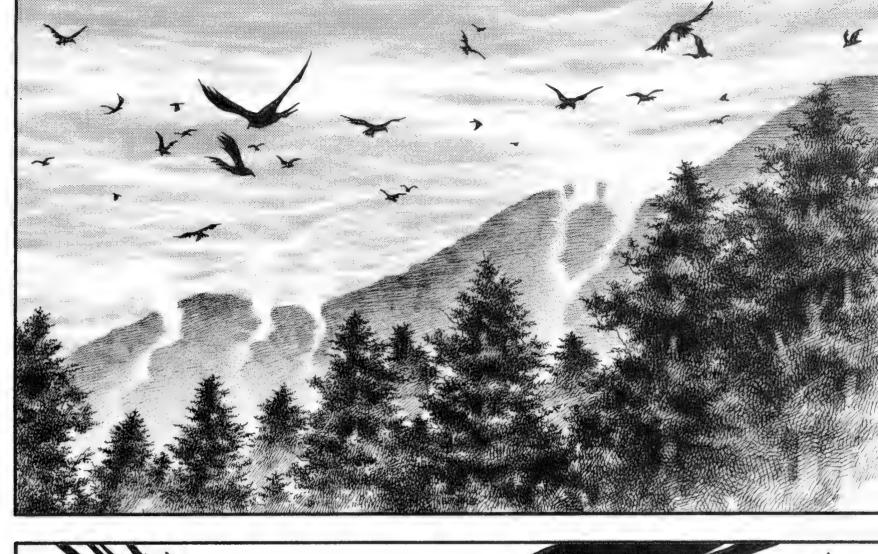




VAGABOND

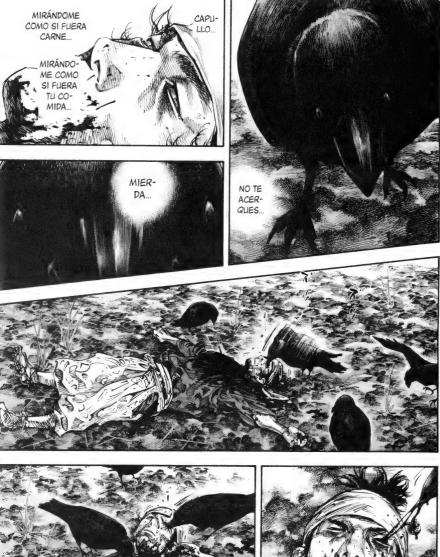












































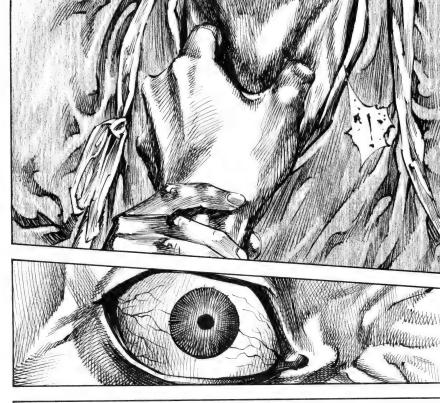




















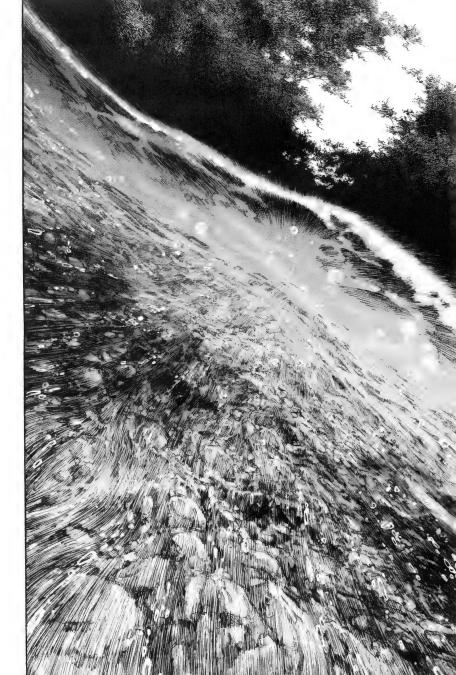










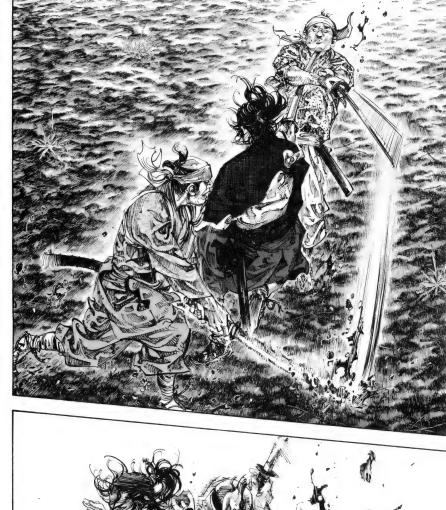


VAGABOND































































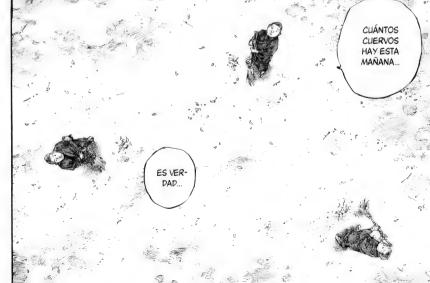


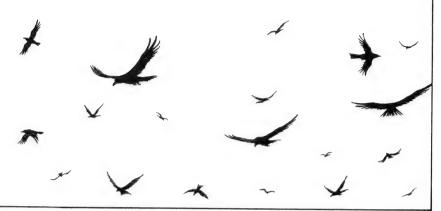
















(*) LO QUE RECITA TAKUAN ES PARTE DEL SUTRA DEL DIAMANTE, VER ACLARACIONES - A.G.S.



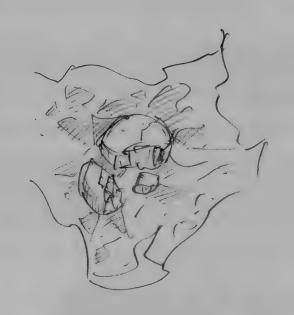


(*) LO QUE RECITA TAKUAN ES PARTE DEL SUTRA DEL DIAMANTE, VER ACLARACIONES - A.G.S.

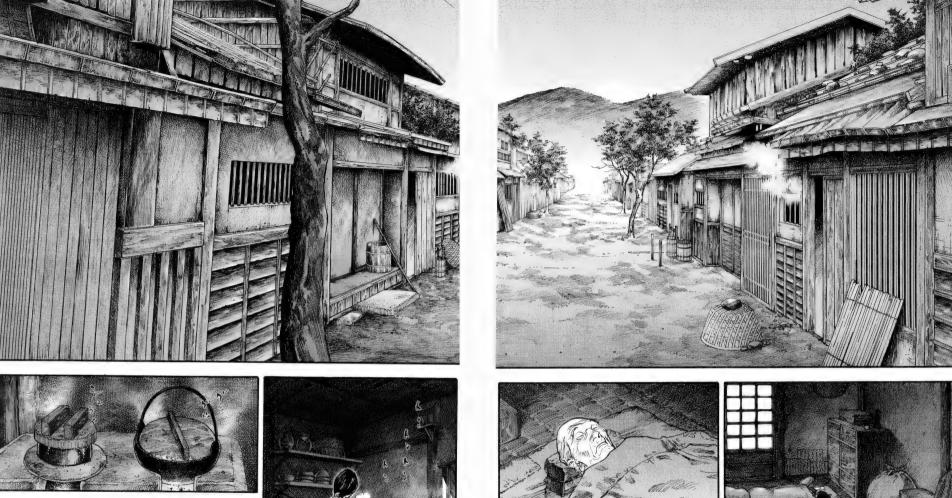




VAGABOND



#231 AGOTAMIENTO

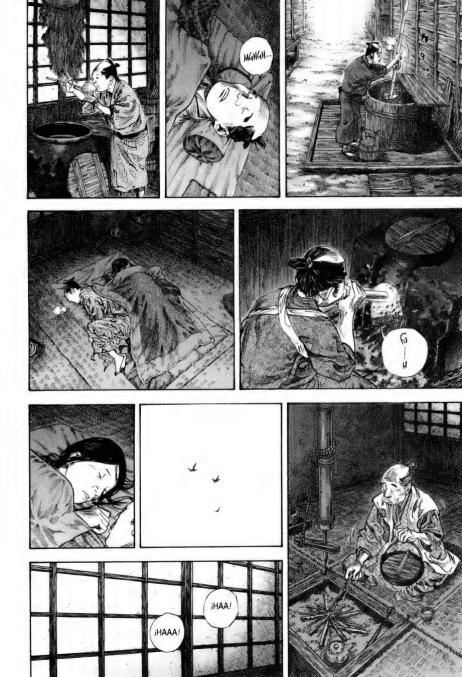
























































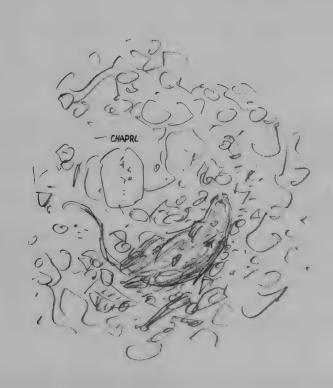








VAGABOND



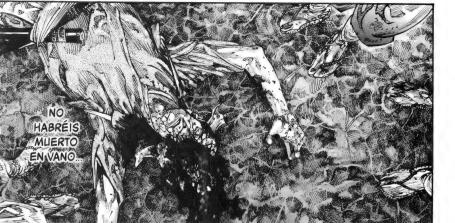












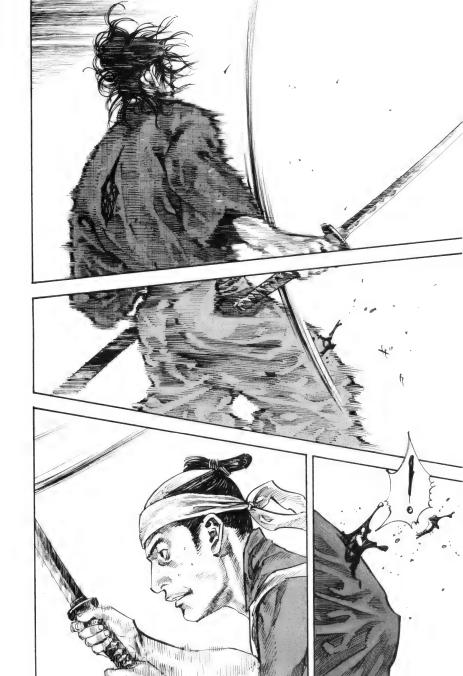


















MATE ...







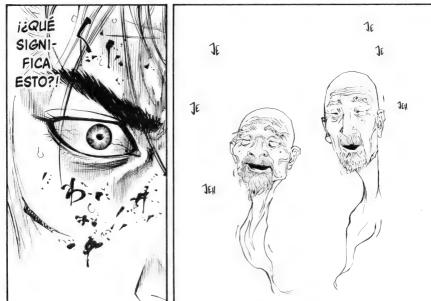














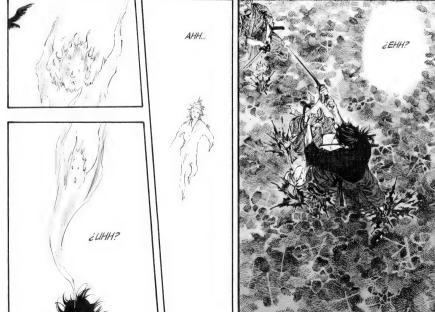




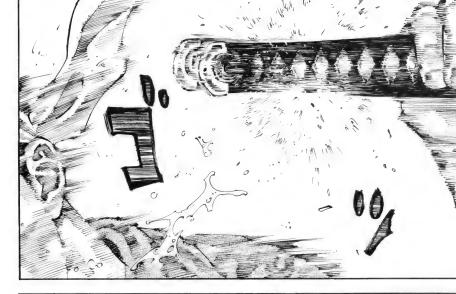
NO DEBO PARAR

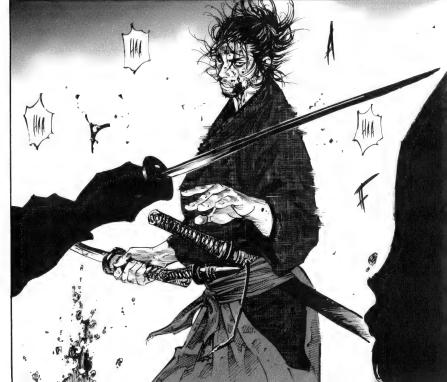












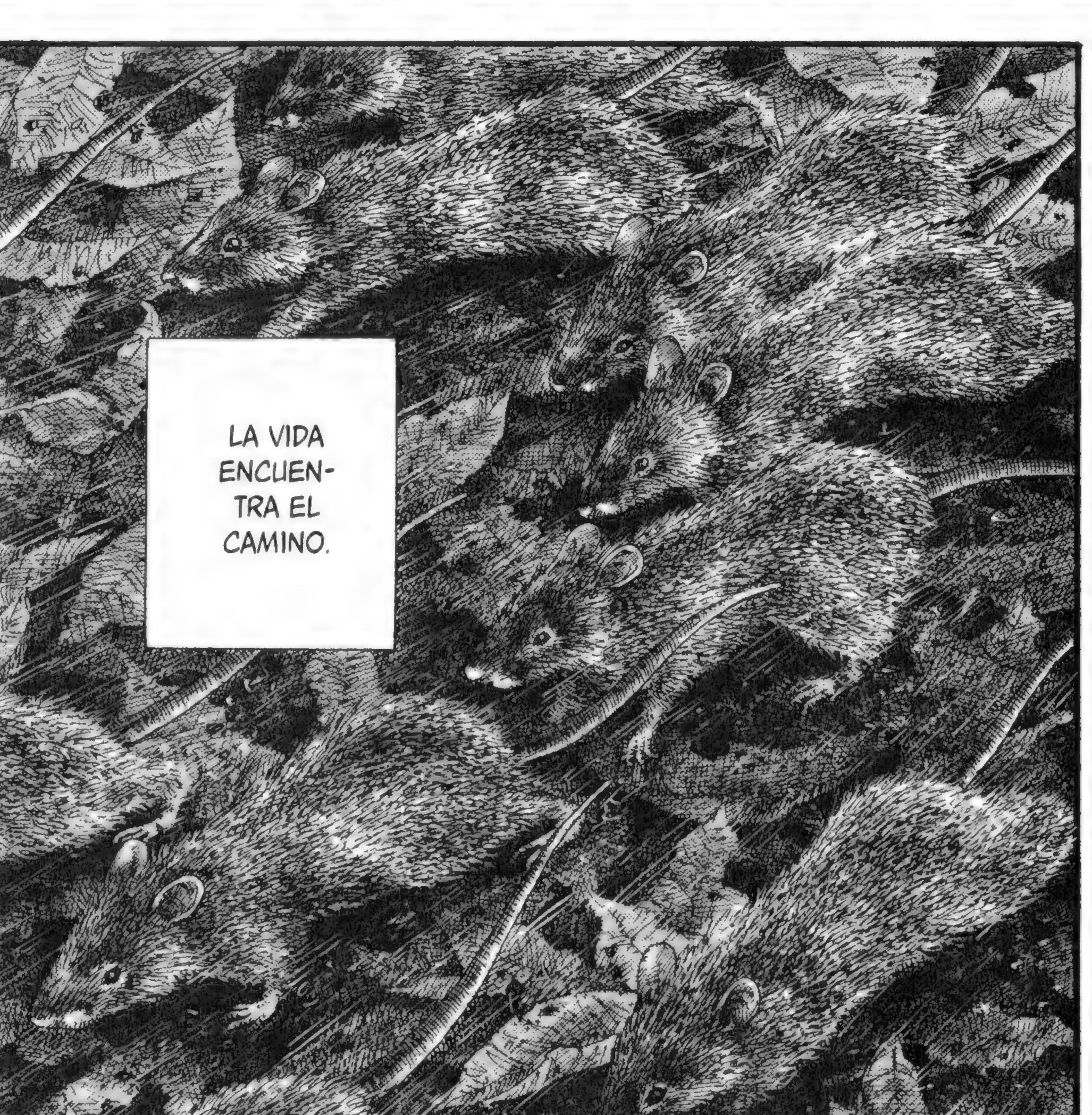
MAGABOND









































































TAKEHIKO INOUE

PARA LA EDICIÓN ESPAÑOLA

AGUSTÍN GOMEZ SANZ

MÓNICA LORENTE RICARDO "TATI" PÉREZ RETOQUE ONOMATOPEYAS Y ROTULACIÓN

JÁVIER HEREDIA
PAULA VENTIMIGLIA
PABLO BROQUA
LEONARDO GUTIÉRREZ
MAXIMILIANO GÓMEZ
EVANGELINA JAIMES
EQUIPO DE DISEÑO

SUSANA EZQUERRO LEANDRO IRAIZOZ GRACIELA ESCOBAR JUAN IGNACIO QUIROGA COORDINACIÓN Y PRODUCCIÓN

VAGABOND volume 26 © 1998 - 2007 by I.T. Planning, Inc. All rights reserved.

Spanish edition published by Editorial Ivrea S.L. under the exclusive license and authorization of I.T. Planning, Inc.

VAGABOND Vol 26

Una publicación de Editorial Ivrea S.L. Barcelona, España

Presidente y Dirección Editorial: Leandro Oberto Directora Adjunta: Marina Fornaguera ISBN #26: 978-987-562-833-5 Impreso en: Zukoy-5 S.L. - Depósito Legal: B-7557-2003

Noviembre de 2007 - Printed in Spain.



¿¿HAS PROBADO... CON UN MANHWA??







CAFE OCCULT De Orebalgum

y Noh-Eun Ahn. Serie de 6 tomos.

NABI - THE PROTOTYPE

De Kim Yeon-Joo. Tomo autoconclusivo.

FOREST OF THE GRAY CITY

De Uhm Jung-Hyun.Ł Serie de 2 tomos. Sobrecubierta metalizada.

JOSER!

iiTODO EN MANGA!!

JOKER COMICS

Almda. Urquijo 27 48008 Bilbao comics@libreriasjoker.com tel/fax 944159127

Y TAMBIÉN:

JOKER JUEGOS Todo en juegos

Bertendona 2 48008 Bilbao juegos@libroriasjoker.com tel/fax 944439297

www.libreriasjoker.com

BIBLIOTECT

LAS OBRAS DEL MAESTRO DEL MANGA EN CUIDADAS EDICIONES DE COLECCIÓN!

nor nortmera vez la historia complant del genial SAKURAG

pahora también disponible en

COPRE



Takehik

SEME EN CURSO /AGABON

Muselli Miyamoto, el gran CLÁSICO de la LITERATURA

MIPOMA adaptado al manga

una gran aventura

POR PARTIDA DOBLE

ACCION LUCHAS Y CIENCIA FICCIÓN EN UN GENIAL UNIVERSO ALTERNATIVO! DISFRUTA CON EL NUEVO CLÁSICO DEL SHONEN Y SUS DOS GRANDES SAGAS...

EREMENTAR GERAD

2404 Rolls el vieje de Cloud y Ren

FLAGIOF THE BLUESKY MAGA AZUL los Adilizatid y la Princesa Achea







FREMENTARGERAD

MAYUMI AZUMA



la saga samurai de Nanase Chrono PEACE MAKER

a historia de Tetsunosuke y su lucha por vengar la muerte de sus padres en la era Edo

PEACE MAKER KUROGANE

PEACE AND 5 TOMOS MAKER BY

PEACE MAKER SHINSENGUMI

IVREA

5 TOMOS

UN MUNDO PE IDEAS INFINITAS SILUMENTAS

IVREA

IVR A

www.ediforialivrea.com



MISTERIOSO LOKI

El d'os del engaño acaba de monter su agencia de detectives. Sólo se aceptan CASOS DESO/ILANTES...

¡EL COMIC QUE ADAPTA LA EXITOSA SERIE DE TVI SERIE DE 7 TOMOS YA A LA VENTA

SAKURA KINOSHITA



- ¿Tienes planificadas para el futuro más pinturas gigantes para las publicidades de UNO? ¿Cómo fue pintar con esos pinceles gigantes?
- Por el momento no hay nada más planeado. El proceso fue muy interesante, aunque hay muchos aspectos de la creación de esas imágenes que tienen que quedar en secreto (risas).
- Has hecho dibujos, pinturas, pinturas gigantes, has escrito, has diseñado calzado deportivo, has hecho publicidades, DVDs... ¿Hay alguna otra disciplina con la que quieras experimentar?
- ¡Eso también es secreto! (más risas). La verdad es que algún día me gustaría hacer una película. Probarme como director de cine.
- Pasando a otro tema... ¿Ha habido muchos aspirantes para tu recientemente revelada Beca Slam Dunk?
- Hummmm... No demasiados...
 Jajaja...
- Ya que estamos con Slam Dunk, ¿de dónde salió la idea de crear a Sakuragi como un clásico antihéroe?
- La verdad es que me gustan ese tipo de personajes. Me siento identificado con ellos.
- Cuando estás dibujando, ¿sueles escuchar música? ¿De qué tipo?

- Sí, escucho hip-hop japonés, rock, bossa nova, Jay-Z, Missy Elliott, hasta música hawaiana... Lo único que, cuando estoy cansado, no puedo escuchar hip-hop o rock, trato de que sea algo más relajante.
- La pregunta obligada de siempre: ¿piensas hacer una segunda parte de Slam Dunk?
- Por ahora no tengo ningún plan de hacerla. Pero... "nunca digas nunca"...
- Y ya cerramos con la última pregunta. Hoy en día todas tus obras se publican fuera de Japón con muchísimo éxito. ¿Crees que eso ha cambiado algo en tu vida? ¿Te condiciona de alguna forma a la hora de dibujar?
- Obviamente me hace tremendamente feliz. La realidad es que la gente que lee mis mangas no conoce mi cara y no tengo oportunidad de estar en contacto con ellos, salvo por las cartas de fans que recibo. Me siento muy honrado de estar en tantos países, pero realmente no me influye a la hora de crear mis historias, porque no hago mangas que vayan dirigidos a alguien en particular. Ni a hombres, ni a mujeres, ni a un target de edad específico. Sé que mis mangas son leídos por muchas personas, pero lo que hago lo hago pensando en lo que a mí me gustaría ver como lector.

Enviad vuestros comentarios a: mangas@editorialivrea.com

- Puede ser... La verdad es que no lo sé aún.
- ¿Sientes que haber sido padre de gemelos recientemente ha afectado en algo a tu manera de trabajar?
- Creo que estoy más sensible... Por ejemplo, cuando hago algunos capítulos que son muy dramáticos, me hacen llorar a mí también.
- Cuando creas un nuevo personaje, ¿te inspiras en amigos o familiares?
- No. En realidad lo que hago es dibujar muchísimos bocetos y después termino decidiendo entre ellos.
- ¿Has tenido oportunidad de jugar al Last Odissey? ¿Cómo fue tu experiencia al hacer ese videojuego?
- No, no he tenido ocasión de jugarlo todavía. Es un RPG y lleva demasiado tiempo. La verdad es que nunca he jugado a un RPG. Nada de Dragon Quest, nada de Final Fantasy...
- ¿Cómo te sentiste al finalizar una obra tan larga como Slam Dunk?
- Sentí que lo había hecho lo mejor que podía. Estaba satisfecho... y pensé en abandonar la industria del manga (risas).
- Pero seguiste.... ¿Quizá cuando termines Vagabond vas a pensar lo mismo?
- Tal vez... (risas). Cuando termino algo muy largo tengo esa sensación de que quiero dejar todo, pero poco tiempo después empiezo con otra cosa...

- ¿Cómo es tu día tradicional?
 ¿Cuánto tiempo le asignas a dibujar?
 ¿Te levantas temprano o trabajas de noche?
- Casi todo el tiempo dibujo. En todo momento estoy dibujando, dibujando y dibujando. En casa dibujo unas cuatro o cinco horas y después vengo al estudio a seguir dibujando. Serán entre doce y dieciséis horas en total...
- ¡¡Al día...!! Uoohh... Es demasiado.

Aquí la esposa de Inoue añade:

 Casi ni está en casa (risas). Viene una o dos horas durante la cena y después se vuelve al estudio otra vez. A casa suele llegar a las cinco o seis de la mañana.



En su defensa Takehiko aclara:

- En realidad todo depende de qué momento de la historia esté dibujando. Esta parte de los setenta Yoshioka me ha llevado mucho tiempo. Para los fondos me ayudan los ayudantes, pero yo me encargo siempre de dibujar todos los personajes.



- En general estuvieron de acuerdo conmigo. Les gustó el cambio. En la actualidad matar a un niño se considera una barbaridad, incluso en un contexto como el de Musashi.
- Después de la pelea contra los setenta Yoshioka, ¿piensas pasar directamente al duelo con Kojiro? Habías mencionado esa posibilidad.
- En realidad, es algo que no he decidido todavía...
- En la novela hay momentos importantes, donde se ve a un Musashi mucho más evolucionado, encontrándose con el señor Ujikatsu y con Sakai, incluso la famosa escena en la que pinta unos paneles cuando le dicen que no puede ver al Shogun...
- Mhh... Creo que muchas de esas partes sí voy a terminar saltándomelas... (risas)

- Una pregunta obligada: ¿cuántos volúmenes estimas que va a tener Vagabond? La última vez que hablamos nos dijiste que planeabas que fueran unos cuarenta...
- Creo que van a ser unos treinta y dos aproximadamente.
- Ah, entonces nos estamos acercando al final... Especialmente mientras sigas saltándote partes... (Risas generales).
- Sí... Siento que cuarenta tomos sería demasiado largo.
- ¿Planeas cambiar el final de la novela? ¿O sigues con la idea de que sea esa imagen final?

Señalamos al soberbio cuadro que Inoue pintó al principio de todo y que ahora descansa sobre una repisa.

- El clásico "Mens Sana in Corpore Sano"...

Curiosamente, esta cita del latín es completamente desconocida en Japón, así que hubo que explicarle su origen y significado.

- Sí, normalmente no puedo pasarme más de una semana seguida dibujando, si no, tiendo a bloquearme y pierdo la inspiración. Se me cierran las ideas, así que necesito distenderme.
- ¿Y cuál es tu forma preferida de hacerlo?
- El deporte. Baloncesto (risas).
- Nos lo imaginábamos, ¿pero qué le seguiría?
- El golf, sin duda.
- ¿Cómo decides las imágenes que después plasmas en tus páginas?
 ¿Cómo te vienen a la mente?
- Con Vagabond, por ejemplo, lo que busco es mostrar la conexión entre el cuerpo y el mundo, algo así como un canal. Si conoces tu cuerpo, vas a entender la manera en la que haces las cosas. Mi concepto general es que el cuerpo es uno con el mundo. Una vez que se entienden los movimientos, el resto viene más fácil... En Slam Dunk era lo mismo, pero un poco más simple.
- Hablando de Vagabond, sabemos que dijiste que quisiste cambiar de logo porque la historia entraba en una nueva fase, ¿pero por qué elegiste específicamente esta nueva estética?

- Creo que este segundo logo es más divertido. El primero en realidad era demasiado serio. No me gustaba mucho, era demasiado formal. Lo sentía pesado y estático para la acción de la historia. Vagabond, ya de por sí, es una historia muy seria, muy dramática y cerrada. Quería un logo más relajado. ¿A vosotros qué os pareció?
- El nuevo lo vemos como más moderno, geométrico, casi digital. Hace mucho más contraste con el estilo tan artístico que tenía el anterior y la obra en general. Pero es verdad que le da un aspecto mucho menos serio y pesado.



Logo antiguo de Vagabond



- Logo nuevo de Vagabond
- Hasta Musashi es capaz de reírse (risas)... Muchos japoneses encontraban el primer logo demasiado clásico y estático. Les remitía a algo estructurado, antiguo, y justamente quería que fuera lo contrario.
- Tus comentarios acerca de tu elección de no mostrar la muerte del niño Yoshioka en la batalla del Pino de Ichijoji fueron muy interesantes. ¿Qué respuesta tuviste de los fans al respecto?



¡¡Hola a todos!! Como habéis visto, sólo tengo una cosa que comentar esta vez, y se refiere justamente a lo que se ve en las últimas dos páginas del penúltimo capítulo. Tal como dice la aclaración, lo que está recitando Takuan es nada menos que el Sutra del Diamante. Su nombre deriva de la frase "El Sutra de la Perfecta Sabiduría que Corta como Diamante en la Ilusión". En este texto se cuenta una suerte de conversación entre Buda y uno de sus discípulos, Subuti, en la que el maestro trata de romper con los preconceptos de su alumno en cuanto a la verdadera percepción de la realidad, que es justamente la parte que se cita en este manga. Algo en la línea de "...desarrollar una mente lúcida y pura; que no se someta a sonido, sabor, tacto, olor o cualquier otra cualidad...". El concepto principal sobre el que gira el Sutra es la naturaleza de la iluminación v que la compasión no tiene que ser algo calculado o siguiera una causa de orgullo propio, sino algo que surja completamente desposeído del ego. Me temo que eso será todo por esta vez, tal como os anticipé la última vez, os dejo la trascripción de la entrevista que tuvimos con Takehiko y su mujer hace unas semanas. ¡Nos veremos en el próximo número! Sayounara

- Agustín Gomez Sanz

ENTREVISTA CON LOS INQUE

- Hola a todos, bienvenidos a mi estudio, gracias por estar aquí.

Después de agradecerle la pausa en su trabajo para hablar con nosotros, y charlar un poco sobre baloncesto, empezamos con las preguntas:

 Cuéntanos cuándo oíste hablar por primera vez de España y cómo conociste nuestra cultura.

Entre las risas por la pregunta, Inoue y su mujer mencionan indefectiblemente las Olimpiadas de Barcelona y la paella:

- La verdad es que conocí España en la escuela primaria cuando era un niño. Todos los japoneses aprenden a localizar los países en el mapa en la clase de geografía.
- Tenemos entendido que vas a estudiar español, ¿dónde piensas hacerlo?
- Así es, estoy yendo a una escuela bilingüe en la que enseñan el idioma a gente extranjera.
- ¿Cómo haces para inspirarte a la hora de dibujar?
- En realidad, para inspirarme lo que necesito es tener un buen equilibrio entre la mente y el cuerpo.

MANGA ESTA TI DO << COMO LEERLO OCCIDENTAL JAPONES VAGABOND MAGABOND PORTADA, **INICIO DE LECTURA** IVREA **ORDEN DE LECTURA PANELES** HOLA, HOLA, CÓMO ESTÁS CÓMO ESTÁS? ORDEN DE BIEN. BIEN. GRACIAS! **LECTURA GLOBOS** GRACIAS!

En Japón y varios otros países, la lectura se realiza exactamente a la inversa de como la hacemos nosotros. A fin de poder leer los mangas como estamos acostumbrados, estos se suelen publicar con las páginas espejadas. Muchos autores de manga, sin embargo, no están de acuerdo con esto ya que opinan que les distorsiona los dibujos. Por eso exigen como condición para vender los derechos de una serie que el editor extranjero se comprometa a respetar el sentido de lectura original japonés y no espeje las páginas. Si bien en un principio puede resultar chocante o complicado leer al revés, es sólo cuestión de práctica y una vez que nuestra mente se acostumbra resulta tan natural y placentero como leer en el sentido de lectura occidental.

IVRÉA

